

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, A. (2011). "Pembuatan Film Animasi 3D Berbasis 2D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul 'the Postman Story'". (Hal. 6).
- Ainiyah, K., Hidayah, N., Damayanti, F. P., Hidayah, I. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2020). Rancang Bangun Film Animasi 3D Sejarah Terbentuknya Kerajaan Samudra Pasai Menggunakan Software Blender. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 5(3), 164–176. <https://doi.org/10.14421/jiska.2020.53-04>
- Alfath, K. & F. F. R. (2019). "Teknik Pengolahan Hasil Assesment: Teknik Pengolahan Dengan Menggunakan Pendekatan Acuan Norma (PAN) dan Pendekatan Acuan Patokan (PAP)." *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, Vol. 8 (No. 1), 1-28.
- Animasi, D. 2023. "12 Prinsip Animasi". Diakses tanggal 15 Agustus 2023, dari <https://idseducation.com/12-prinsip-animasi/>
- Animasi, D. 2023. "12 Prinsip Animasi". Diakses tanggal 27 Februari 2023, dari <https://dapoeranimasi.com/12-prinsip-animasi/>
- Bagus, I., & Surya, P. (2023). *Film Animasi 3D Sejarah Tradisi Mepasah di Desa Trunyan Bangli*. 3, 467–480.
- Budarsa, G. (2018). "Karakteristik Budaya Komunitas Islam Pegayaman- Buleleng, Bali." *Humanis*, 1, 1–8. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sastra/article/view/12389>
- Budaya, R., Hari, P., Maulud, R., Di, N., Diah, N. G. A., Kardinal, A., & Santhyasa, I. K. G. (2020). "Desa Pegayaman Buleleng Bali." *20(April)*, 1–9. Diakses dari <https://ojs.unud.ac.id/index.php/sastra/article/download/12389/8561>
- E.Awulle, M., R.Sentinuwo, S., & S.M.Lumenta, A. (2016). "Pembuatan Film Animasi 3D Menggunakan Metode Dynamic Simulation." *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5(4), 70–79.
- Effendy. (1986). "Teori Film. Pengertian Komunikasi Massa," *Pengertian Komunikasi Massa*, 53(9), 1689–1699.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications* (edisi ke-7). Pearson Education
- Iswanto, R.A.H.A. (2019). *Seni, Religi, Dan Tradisi: Dialektika Budaya Mauludan Base Di Pegayaman Buleleng Bali Dalam Tradisi Lisan, Pendidikan Karakter, dan Harmoni Umat Beragama di Era 4.0: Pengalaman Bali, Lombok, dan Jawa*.
- Kridalaksana, N. hardita larasati. (2020). *Pengertian Film dan Jenisnya Menurut Para Ahli*. Diadona.
- Lasseter, J. (1987). *Principles Of Traditional Animation Applied To 3D Computer Animation*. *Computer Graphics (ACM)*, 21(4).

<https://doi.org/10.1145/37402.37407>

- Lestari, W. A., Sugiarto, B. A., & Sompie, S. R. U. (2019). *Aplikasi Mobile Learning Interaktif Bacaan Doa Sehari-hari dan Dzikir Pagi & Petang*. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(1), 99–108. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/23982>
- Miftania, A. (2015). *Pembuatan Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul "The Postman Story"*. *Stikom Surabaya*, 6.
- Nelwan, C. K., Mamahit, D. J., Sugiarto, B. A., & Yusupa, A. (2020). "Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas 1." *Jurnal Teknik Informatika*, 15(1), 45–54.
- Pradita, I. G. A. M. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Tude The Movie-Sejarah Lagu Merah Putih. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 329. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36539>
- Pratiwi, N. P. B. (2021). Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi Sejarah Pembangunan Pelabuhan Buleleng. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 329. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36539>
- Sariman, M., Atmadja, N. B., (2015) "Tradisi Mengarak Sokok Di Desa Pegayaman, Sukasada, Buleleng, Bali (Potensinya Sebagai Media Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Pendidikan Sejarah)." *Jurnal Pendidikan: Sejarah*. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPS/article/view/5380>
- Sumarno, M. (1996). *Dasar-dasar Apresiasi Film*. (hlm. 127). Diakses dari [https://books.google.com/books/about/Dasar\\_dasar\\_apresiasi\\_film.html?id=CdO3oQEACAAJ](https://books.google.com/books/about/Dasar_dasar_apresiasi_film.html?id=CdO3oQEACAAJ)
- Sugiyono, (2008), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta
- Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, Cv.
- Yoga Antara, I. M., Crisnapati, P. N., Agus Wirawan, I. M., & Gede Sunarya, I. M. (2019). "Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi "Tude the Movie – Petualangan si Rina (Tertangkapnya Burung Jalak Bali)." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(3), 214. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i3.19788>
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). "Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D." *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*, 1(1), 18–21.